

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

**LA CORRESPONDANCE SENSORIELLE ENTRE LE SON ET L'IMAGE
DANS UNE APPROCHE STYLISÉE DE LA PROJECTION VIDÉO**

MÉMOIRE - CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
NELLY-EVE RAJOTTE

OCTOBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Sincères remerciements à M. Jean Dubois, Hexagram. CIAM, Mme Aliette Mahé, Mme Nicolle Martineau, M. Jean-Francois Rajotte, Mme Nicole Gingras, M. Stéphane Beaudet, M. Pascal Caputo, M. Stéphane Girard, Mme Amélie Rajotte, Mme Mélanie Bazinet.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
LISTE DES ILLUSTRATIONS.....	iv
RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1	
FILIATIONS ARTISTIQUES.....	3
1.1 Le son dans l'installation sonore immersive.....	3
1.2 L'image en mouvement chez Bill Viola.....	6
1.3 L'image statique.....	8
CHAPITRE 2	
<i>LUMI</i>	10
2.1 Le montage vidéo.....	11
CHAPITRE 3	
<i>VALO</i>	14
3.1 Le travelling avant, Baudelaire et l'idée de passage.....	17
3.2 Baudelaire, <i>Le Port</i>	18
CHAPITRE 4	
<i>AIKA</i>	21
4.1 Le thème et la structure.....	21
4.2 Le lieu d'exposition.....	24
4.3 L'écran, format et matérialité.....	24
4.4 Le traitement visuel et sonore.....	25
4.5 Les titres.....	31
CONCLUSION.....	32
BIBLIOGRAPHIE.....	33
ANNEXE DVD.....	41

LISTE DES ILLUSTRATIONS

Illustration n° 1.....	34
Illustration n° 2.....	35
Illustration n° 3.....	36
Illustration n° 4.....	37
Illustration n° 5.....	38
Illustration n° 6.....	39
Illustration n° 7.....	40

RÉSUMÉ

INTRODUCTION

Dans cet ouvrage, je tente de me situer comme artiste vidéaste en évoquant les filiations artistiques qui influencent mon travail : l'art sonore, l'installation vidéographique, le cinéma et la peinture.

C'est en faisant référence à une série d'œuvres vidéographiques telles que *Lumi*, *Valo* et *Aika* que cette recherche se concrétise. Je réfléchis sur la place du son dans la vidéo monobande *Lumi* en simplifiant l'image. La vidéo *Valo*, construite en plan séquence, évoque l'idée de passage ainsi que la dualité entre l'apparition et la disparition du signifiant vidéo et sonore. Dans l'installation *Aika*, le mouvement et la temporalité de la vidéo et du son créent un vertige par la correspondance sensitive d'un environnement transitoire.

Sur le plan esthétique, mon travail se résume par un traitement formel exacerbant la sensibilité du spectateur. La thématique principale de ma recherche s'inscrit dans la correspondance son-image ainsi que la correspondance entre les sens.

INTRODUCTION

Mon intérêt pour la correspondance sensorielle se reporte à, il y a de cela dix ans, lors de mes études de baccalauréat en histoire de l'art. J'imaginai une vision plus contemporaine de l'effet immersif que peut avoir la peinture et les grandes églises sur le corps du spectateur. Cette façon dont l'acoustique du lieu sacré traverse le corps ainsi que la lumière qui pénètre par les vitraux et remplit l'espace d'une lumière colorée révélant toute la spiritualité du lieu. Je me disais : si je prenais cette lumière en la faisant passer à travers les filtres du projecteur vidéo et que je lui ajoutais le son, est-ce que je serais capable de reproduire cet instant particulier et déstabilisant? À cette époque, je ne faisais pas encore de vidéo, mais j'en rêvais sans trop savoir ce qu'elle me permettrait de faire. Par ailleurs, il y a cinq ans, ma vie a chaviré : j'ai cessé de sentir avec mes mains et j'ai perdu la vue d'un œil; quelques jours plus tard, on me diagnostiquait une maladie neurologique dégénérative. Ma vue est revenue, mais je n'ai pas pu oublier cette expérience : durant ces six semaines, le sol s'est mis à bouger comme la mer et mon corps m'appartenait plus que jamais. Ma proprioception s'est décuplée. Je suis devenue extrêmement attentive à toutes mes sensations. J'entendais tout car, je ne voyais pas ou presque plus : ma vue était voilée. Chaque sensation prenait une autre signification. Elle devenait pure, simple, et avait une tout autre importance. Ici, c'est avec des mots que j'explique mes sensations ; pourtant c'est la dernière chose dont j'ai envie. En effet, j'ai compris que je voulais faire vivre cette expérience au spectateur : la reprise de conscience de son corps dans un espace immersif et plus exactement, une expérience sensitive par l'installation vidéographique et sonore.

À partir de cet instant, mon travail a été stimulé par la crainte de la perte de mes sens. Je vise donc une hyper sensorialité de la vidéo et du son. Je veux faire vivre au spectateur, mes propres craintes face à la disjonction de mes sensations. Par conséquent, mon travail se situe dans la dualité entre l'apparition et la disparition du signifiant vidéo et sonore. Cette problématique s'établit sur le plan esthétique par un traitement formel exacerbant la sensibilité du spectateur. La thématique principale de ma recherche se définit par la correspondance son-image ainsi que la correspondance entre les sens (transsensorialité).

Au cours de ce texte, je vous entretiendrai dans un premier temps (au chapitre 1) sur mes filiations artistiques puis dans un second temps, (aux chapitres 2 et 3) sur la description des œuvres clés (*Lumi* et *Valo*) qui sous-tendent mon travail. Pour terminer, j'élaborerai (au chapitre 4) sur ma dernière œuvre (*Aika*) concluant cette recherche.

CHAPITRE 1

FILIATIONS ARTISTIQUES

J'ai songé longuement aux influences esthétiques auxquelles ma production vidéographique est sensible et j'en suis venue à la conclusion qu'il s'agissait plutôt d'expériences artistiques mémorables. En effet, ce sont les œuvres que j'ai expérimenté qui ont laissé une empreinte immuable dans ma mémoire. Je comprends maintenant pourquoi elles m'ont marquée car la pratique de quelques artistes se rapproche de la mienne par la thématique ou par une certaine approche technique. J'ai séparé ce texte en trois parties qui se retrouvent dans ma pratique artistique soit le son, l'image en mouvement et l'image statique.

1.1 Le son dans l'installation sonore immersive

Récemment, l'installation sonore *À fleur de peau* de Lynn Pook m'a extrêmement bouleversé. Je l'ai vue une première fois à Villette émergente à Paris et une seconde fois lors de l'exposition *Tracking the Traces* à la Galerie *Leonard and Bina Ellen* à Montréal. Voici une description de l'installation tirée du communiqué de presse de villette émergente.

Lynn Pook s'est penchée sur la dimension tactile de la diffusion des sons et des bruits pour développer un dispositif sonore insolite pour "curieux solitaire". "Curieux", car tout le monde l'est ou presque, et "solitaire", car il n'y aura qu'une personne à la fois pourra goûter cette expérience audio tactile. Ici, on laisse ses yeux au vestiaire afin que les oreilles sentent et que la peau entende ou peut-être, l'inverse! Seize (16) petits haut-parleurs sont fixés par l'artiste sur les spectateurs, afin qu'ils soient pour une durée de 10 minutes, chatouillés, caressés, tripotés et palpés par des sons sinusoïdaux, en dents-de-scie et en créneaux qui, dans un arrangement pour seize (16)

pistes, sillonnent la surface du corps et s'immiscent dans les os pour rejoindre par voies internes les oreilles.¹

Le son a toujours pris une place considérable dans mon travail. J'ai toujours expérimenté les effets physiques du son sur mon corps. Comme je l'ai expliqué auparavant, j'ai voulu transformer une malchance qui a métamorphosé mon corps en une expérience sensitive différente. C'est pour cette raison que j'aime utiliser mon corps et ses limites sensibles. Je pense que le fait d'avoir une conception qui peut être différente de la norme m'a permis une plus grande lucidité en rapport avec la perception du spectateur. Depuis deux ans, je me demande comment parvenir à l'expérience sensorielle : peut-on être déstabilisé tout en étant averti qu'on le sera ? En expérimentant l'œuvre *À fleur de peau*, de Lynn Pook, j'ai enfin eu réponse à ma question : oui, nous sommes bel et bien déstabilisés. Les effets physiques qui me sont apparus incontrôlables, et cela même si je m'attendais à une expérience agréable, sont devenus cauchemardesques puisque tous mes sens étaient touchés : la vue, le toucher, l'équilibre ce qui me provoquait des nausées. Ce qui est intéressant ici dans l'expérience artistique, c'est ma propre expérience conditionnée par les lésions de ma moelle épinière cervicale. Cette expérience était imprévue. Même l'artiste n'avait pas appréhendé ce court-circuit car, je ne l'avais pas avertie de mon état physique. Elle pensait que le stimulus n'était que perçu par l'épiderme; pourtant la vibration causée par le vibreur posé sur des points neurologiques importants court-circuitaient mes sens. Je dois dire qu'après cette expérience, en parlant avec l'artiste, je me suis aperçue que j'étais la seule personne à réagir ainsi, évidemment en raison de mes lésions neurologiques.

Ce qui en fait m'a captivé dans le travail de Pook, c'est l'idée de correspondance des sens seulement par le son, ressenti expressément par le corps et non par l'ouïe. De cette façon, nous prenons conscience que le son affecte beaucoup plus le corps que

¹ Extrait du communiqué de presse Dédale_Festival Villette émergences, 2003.

l'image. Pourtant, dans mon travail, c'est la somme des deux qui est importante, l'image et le son par une sorte de « synesthésie » des sens. Cependant, le travail de Lynn Pook m'a amené à un questionnement : comment arriver, tout en respectant le corps et ses limites, à une correspondance aussi efficace par le son que par l'image en mouvement? Je sais maintenant qu'il est possible de court-circuiter la perception sensorielle du spectateur même s'il s'agit d'un spectateur averti. Mon but, en vidéo, est de dissocier le son de l'image, en utilisant des mouvements de va-et-vient entre l'image et le son, pour ainsi faire prendre conscience au spectateur tantôt du son, tantôt de l'image.

Nous pourrions mettre en lumière *Existenz* (1999), film de David Cronenberg, qui traite également, comme le fait le travail de Lynn Pook, de l'instrumentalisation du corps. Le film se déroule dans un futur proche. Une nouvelle forme de jeu vidéo a été inventée, il se connecte directement sur le système nerveux au moyen d'un port relié à la colonne vertébrale du joueur.

En effet, dans le film de Cronenberg tout comme dans l'œuvre de Pook, la connexion corporelle avec l'œuvre est établie par le système nerveux central, ce qui nous permet de vivre l'expérience de la réalité virtuelle directement stimulée au niveau du système nerveux. Je dois avouer qu'après mon expérience de l'installation de Pook, je me suis sentie affreusement mal. Tout comme dans le film, c'était comme si mon système nerveux était automatiquement branché sur l'œuvre : ainsi, le son n'était pas entendu mais ressenti, allant jusqu'à me donner des nausées et me faire perdre partiellement la vue. C'est exactement pour ces raisons que l'installation m'a tant plu. J'ai toujours été convaincue que pour ne pas avoir de barrières sensibles, nous devons passer directement par le système nerveux. En d'autres termes, les neurotransmetteurs, telle la moelle épinière, sont étroitement liés à la perception parce que ce sont eux le lien électrique entre les stimuli extérieurs et le cerveau. Donc, si l'on stimule directement la moelle épinière et le système nerveux, nous aurons une action plus directe entre les stimuli et le cerveau, et ce, sans passer par

la mémoire sensitive. J'ai toujours été fascinée par *Existenz*, bien sûr en croyant qu'il s'agissait bel et bien de science-fiction, que c'était le rêve de l'expérience virtuelle ultime ; avec Lynn Pook, je crois que nous nous en rapprochons de plus en plus.

À cet égard, René Trégouët, fondateur du Groupe de Prospective du Sénat, dans un article éditorial, nous informe des avancements dans la recherche sur les connexions directes du cerveau :

Sony, le fabricant de la PlayStation, a ainsi déposé début 2005 un brevet pour une technologie permettant de transmettre directement des informations sensorielles au cerveau. Cette technologie, qui fait l'objet d'un brevet américain, pourrait être un jour utilisée pour la création de jeux vidéo dans lesquels il serait possible de sentir ou de goûter. Ce brevet développe une technique permettant d'envoyer des pulsations ultrasoniques à des zones spécifiques du cerveau pour induire des "expériences sensorielles", comme les odeurs, les sons et les images. Cette double possibilité d'agir directement sur le réel par la pensée et de transférer directement dans notre cerveau sensations et émotions va démultiplier de manière prodigieuse nos champs et possibilités d'action et de réflexion dans tous les domaines et va nous contraindre à repenser nos conceptions du réel et nos formes de relations humaines, sociales et culturelles. Confronté à une réalité infiniment plus vaste, plus riche mais aussi plus déstabilisante et fondamentalement fluctuante, l'homme va devoir s'adapter, injecter du sens à ce déluge technologique et définir une neuréthique qui donne une finalité à cette nouvelle étape de l'aventure humaine. À une vitesse foudroyante, les mondes virtuels se préparent à envahir notre monde réel. L'humanité est-elle prête?²

1.2 L'image en mouvement chez Bill Viola

Ce n'est que récemment que j'ai pris conscience du voisinage esthétique et théorique qu'il y a entre le travail de Bill Viola et le mien. En effet, les préoccupations artistiques de Viola sont « l'exaltation de la beauté » des images et le mystère de leur apparition, thématique bien présente dans ma pratique. La perception instable du monde est aussi une problématique qui habite mon travail. Ces filiations tant

² René Trégouët, http://www.tregouet.org/article.php?id_article=393 .

esthétiques que thématiques nous rapprochent. Par ailleurs, je crois que c'est dans les liens qu'il y a entre l'histoire de la peinture et mon travail vidéographique que notre ressemblance s'affine. En effet, la manière de filmer de Bill Viola engendre une extrême lenteur et donne un effet de peinture vivante. De plus, je pense qu'il est aussi obsédé que moi par l'accomplissement technique de la virtuosité du médium. Les thématiques sont différentes, mais nous nous rejoignons dans la facture esthétique et technique. Plus récemment, il a utilisé la technique de la vidéo haute définition pour *Déluge* (2002) afin de se rapprocher encore plus de la réalité du mouvement. Il s'agit encore ici d'une stratégie que nous avons en commun, la technique ne servant pas à cacher les faiblesses d'un propos mais plutôt le contraire :

En fait cette évolution s'inscrit de façon cohérente dans une conception de la vidéo par laquelle il élabore une image manipulée par ordinateur, un peu comme le peintre manipule l'image à travers les possibilités de l'expression picturale. Concevant la vidéo comme une sédimentation, un dépôt de mémoire, Viola propose une réhabilitation de l'image en développant une iconographie personnelle fondée sur la tradition. Le caractère transcendant de sa recherche est rassurant. Il rassemble, construit pour toucher l'œil, l'oreille, le toucher, la perception de l'espace. Il recherche une catharsis plutôt qu'une critique ou une distanciation. Tout notre système de captation est en alerte. La vidéo lui permet avant tout de faire entrer le temps et son évolution dans les arts plastiques.³

Cette citation sur le travail de Bill Viola est pertinente parce qu'on y retrouve plusieurs liens avec mon travail ainsi que plusieurs intentions, notamment, la manipulation de l'image par ordinateur comme le peintre manipule les possibilités de l'espace pictural. Cette recherche de catharsis m'interpelle car moi aussi, c'est par l'expérience déstabilisante que je veux « toucher » le spectateur. Je constate que l'artiste Bill Viola traite de manière fascinante la temporalité. En effet, le temps suspendu par des ralentis permet de ralentir un instant pour pouvoir observer plus

³ Extrait Patrick Schaeffer, *L'art en jeu*, 2002.

longuement comme si on zoomait sur un moment, l'écartant des autres moments constituant la durée.

1.3 L'image statique

J'ai choisi cette œuvre ***Le radeau de la Méduse*** (1819), Théodore Géricault⁴ pour son mouvement, son hors-champ, la structure instable de la composition, l'espace, la lumière, la tension dramatique et l'immersion que favorise le format. Je fus subjuguée par le mouvement de cette pièce picturale. En effet, c'est par le jeu des diagonales ainsi que par la composition de la lumière que Géricault met en avant l'idée de mouvement. Les mâts de bateau qui semblent bouger par l'action des vagues représentent bien le vertige et donnent un effet dramatique à l'œuvre. Nous avons alors presque l'impression d'entendre les cris de douleur des naufragés qui se mêlent au bruit de la mer déchaînée. On retrouve donc une grande musicalité dans cette œuvre. Nos sens sont aussi déstabilisés devant elle, par son format immersif et ses diagonales créant un vertige. Le regard posé sur l'œuvre nous est renvoyé étant donné que le spectateur lui-même n'est pas seulement témoin, mais se sent impliqué par son corps dans l'œuvre.

C'est pour cette raison qu'il m'est impensable de travailler sur un format télé (720X480 pixels) carré et petit. C'est la projection panoramique grand format qui m'intéresse pour impliquer le corps et les sens du spectateur. Ce dernier doit se sentir englobé par l'image dans un premier temps. Puis, dans un second temps, il peut être baigné dans l'espace sonore. L'interaction se crée par la projection sensitive du spectateur dans l'œuvre qui le renvoie par la suite à son propre corps le tout créant des correspondances entre les sens.

⁴ Théodore Géricault, *Le radeau de la Méduse*, 1819, huile sur toile, 491 x 716 cm voir figure n° 1.

Tout au cours de ce chapitre, je vous ai introduit au travail d'artiste qui influence ma pratique. C'est exclusivement dans leur thématique de recherche et leur médium soit le son, l'image fixe et la vidéo que leur recherche me rejoint. Dans les pages qui suivront je ferai la description des projets phares ainsi que les notions théoriques qui habitent mon travail.

CHAPITRE 2

LUMI⁵

Le Synopsis :

Cette vidéo explore les rapports formels entretenus entre la lumière et le son. M'inspirant du travail sur la perspective obstruée du peintre Giorgio de Chirico, j'effectue un travail de déconstruction sur le signifiant vidéographique. De cette façon, le référent (un champ recouvert de neige au bout duquel se trouve une montagne) est réduit à ses constituants formels essentiels pour en arriver à une perspective non plus uniquement visuelle, mais aussi auditive et, plus généralement, sensorielle (au sens où elle implique désormais l'ouïe et la vision).⁶

Au sujet de l'idée de correspondance, ce n'est pas en rapport avec ma thématique de recherche en installation que je fais les liens, mais avec la vidéo *Lumi*, une vidéo mono bande. J'ai fait plusieurs essais en installation, mais c'est en mono bande que l'idée de correspondance est la plus juste pour l'instant. Dans ma démarche, cette vidéo est marquante parce qu'elle ouvre la voie au travail qui m'intéresse vraiment : le questionnement sur les limites de la perception. Obstruer la perspective est une technique que le peintre Giorgio de Chirico a utilisée dans son travail. En effet, on retrouve dans sa peinture une technique d'obstruction du point de fuite qui a pour effet d'emprisonner l'œil du spectateur, ce qui donne une sensation d'étouffement. Dans ma vidéo, les paysages enneigés me permettent de donner un plus grand contraste à l'image, limitant le pictural pour n'en conserver que l'essentiel, le signe. En effet, le spectateur se retrouve devant un paysage épuré blanc et bleu à la limite de l'abstraction : il ne reste que les lignes de fuite et la ligne d'horizon, créant ainsi

⁵ *Lumi*, vidéo monobande, 3 min, couleur, NTSC, 2003, voir figure n° 2.

⁶ Rédigé par Stéphane Girard, 2003.

des lignes dynamiques s'entrecroisant et formant une chorégraphie entre lignes et espace. La manière aussi dont j'ai recadré l'image de façon à ce qu'on ne voie seulement que des grandes bandes de couleur est importante: ainsi, en projection, le noir disparaît, ponctuant donc l'effet de perspective linéaire. Les mouvements de caméra effectuent un glissement de gauche à droite, ce qui m'a permis au montage des superpositions de manière à ce que les différentes lignes de la composition s'entrecroisent. Dans cette vidéo, j'explore la thématique d'apparition et de disparition que l'on verra de façon encore plus affirmée dans *Valo*. *Lumi* est montée en superposition et en glissement avec des champs visuels très ouverts et des points de fuite obstrués. La lumière y est d'une importance extrême puisqu'elle devient objet formel par les croisements et dédoublements du jet qu'elle produit dans la lentille de la caméra. Le son y est rattaché comme un signe visuel qui devient sonore. Le faux format 16:9, c'est-à-dire, le recadrage vertical de l'image, permet cet effet immersif englobant que je recherchais dans l'installation mais, cette fois-ci, il fonctionne, et en vidéo mono bande.

Je pense que c'est la première fois que je touchais à quelque chose qui est devenu très importante dans mon travail, soit d'atteindre les mouvements de la verticalité par la linéarité. Le mouvement vertical dans la vidéo attire l'attention du spectateur vers le haut, ainsi je filme des lieux où l'esprit de la personne qui suit ce mouvement s'élève parce que, dans cette déambulation morne, nous perdons conscience de notre corps et nous vivons dans nos pensées.

2.1 Le montage vidéo

Mon montage vidéo est généralement effectué en superposition et en juxtaposition. Contrairement au montage cinématographique, il est en verticalité. Les couches d'images se superposent sur de longs ralentis auxquels j'ai attribué une durée différente. La forme se croise et se dédouble. Le long mouvement des images

prédispose à la contemplation. Philippe Dubois décrit le travail de l'artiste Robert Cahen comme étant : « Transparence et stratification de l'image sur le modèle de certains états de conscience. »⁷ Cette citation est particulièrement propice si je la transpose à mon travail. En effet, je superpose, ralenti et stratifie pour plonger dans un univers onirique près de l'état de conscience entre rêve et réalité.

Je subdivise aussi le cadre vidéo pour reconstruire l'espace, les bande noires deviennent alors simplement du noir sans image, inexistante en projection puisqu'aucune source lumineuse n'est projeter.

Depuis *Valo*, j'ai commencé à utiliser le trait blanc dessiné souplesment. Il me permet de créer une forme de relâchement, de souplesse en opposition avec les formes stables de l'architecture. Elles sont pour moi en quelque sorte une représentation graphique du son. Aussi, elle permet d'instaurer une autre dimension à l'image comme un signe abstrait : on peut lui donner la signification qui nous est propre, et ce, mis en relation avec l'image vidéo figurative. L'idée, à la base, était de permettre au spectateur de voir le son et d'entendre l'image, mais cette intention, pour être réalisable, demande beaucoup plus que de simple lignes. Donc j'ai gardé la ligne, en utilisant son mouvement, sa texture et sa fluidité comme une simple façon de faire correspondent les perceptions.

Dans cet extrait, Philippe Dubois, explique l'idée de montage et mixage, son propos précisant bien la finalité de l'œuvre vidéo, c'est le moment où toutes les pièces s'imbriquent, où le son et l'image se complètent pour former une œuvre. Ainsi, il indique :

Prolongeant ce raisonnement, il est clair que c'est le principe même des raccords et de l'organisation cinématographique du montage qui se retrouve déplacé dans les mélanges d'images de la vidéo. Tout se passe en fait comme si les relations «horizontales» du montage cinématographique (le

⁷ Philippe Dubois, « Vidéo et écriture électronique. La question esthétique », dans Louise Poissant (dir.) *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy, Canada, Presses de l'Université du Québec, 1995, p. 164.

bout à bout du plan par plan, la règle de successivité, la part du syntagmatique) se trouvaient accumulées «verticalement» sur le paradigme de l'image elle-même (d'où la «composition d'images» et l'«épaisseur d'images»). On monte, si l'on veut, mais alors l'un sur l'autre (surimpression), l'un à côté de l'autre (volet), l'un dans l'autre (incrustation), ou les trois ensemble, mais toujours à l'intérieur de l'image-cadre. Le montage est intégré, il est interne à l'espace-image. C'est pourquoi, à l'idée trop cinématographique de montage des plans, il me semble que l'on peut opposer le concept plus vidéographique de mixage d'images, comme on parle de mixage à propos de la bande sonore (la bande magnétique leur est commune). Le mixage permet de mettre en avant le principe «vertical» de la simultanéité des composantes. Tout est là en même temps dans le même espace. Ce que le montage étale dans la durée de la succession des plans, le mixage vidéo le donne à voir en une fois dans la simultanéité de l'image démultipliée et composée.⁸

Je terminerai avec la notion de choix, primordial pour le montage. Je m'impose toujours une série de choix d'image pour en arriver à la plus simple comme une lentille macro qui «zoome» sur un objet. Je veux arriver toujours à l'image la plus épurée, ce choix me permettant une plus grande latitude dans la complexité de la composition sonore.

⁸ Philippe Dubois, « Vidéo et écriture électronique. La question esthétique », dans Louise Poissant (dir.) *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy, Canada, Presses de l'Université du Québec, 1995, p.157-173.

CHAPITRE 3

VALO⁹

Il s'agit d'un voyage linéaire déstabilisant à travers un passage. Les apparitions et disparitions engendrées par le son et la lumière. Musique est inspirée de Ligeti. À travers ce plan séquence un jeu s'installe laissant place à la correspondance trans-sensible entre la vision et l'ouïe, entre le souvenir de sensation passé et celle qui est à venir.

Le spectateur était assis sur un tabouret; la projection sur plexi givré le surplombait. Ébloui par la lumière du projecteur, ce spectateur perdait le contraste de l'image; pourtant l'effet d'éblouissement devenait de plus en plus intéressant dans ma recherche formelle de l'image vidéo. L'éblouissement par la lumière a un effet très dérangeant étant donné que face à une grande source de lumière, nous sommes aveuglés et perdons ainsi tous nos repères visuels et spatiaux. J'ai donc décidé de sacrifier, dans cette installation, la beauté des images pour l'expérience. Je crois que l'expérience correspondait à mes attentes parce que la vidéo installative et la vidéo en salle sont deux choses différentes. Lorsque je veux que les images et la vidéo soient comprises et vues en entier, je les présente dans une salle présentant des conditions optimales d'écoute. Ici, mon sujet de recherche est en lien avec l'immersion et la correspondance sensibles et c'est ce que je voulais expérimenter. Bien sûr, le dispositif n'était pas parfait, en raison de l'espace inadéquat et du temps alloué à l'expérimentation dans cet espace. Je pense avoir découvert là des pistes pertinentes pour l'avenir et j'apprécie le fait d'avoir pu expérimenter en tentant de sortir du confort de la vidéo que je sais que je contrôle bien. Il me reste désormais

⁹ *Valo*, Vidéo monobande, 4 :42 min. couleur, NTSC, 2004, voir figure n° 3.

d'avantage à prouver mes capacités techniques dans ce domaine. Je veux faire plus d'expérimentation avec des matières sur lesquelles je pourrais projeter. Je m'inspire présentement du cinéma expérimental et de ses premiers dispositifs de projection autres que la salle de cinéma. Si c'était à refaire, je présenterais l'installation dans un cubicule tout noir dans lequel un plexi plus épais serait suspendu en diagonale sur le spectateur. Ainsi, le lieu serait très sombre et l'espace serait clos. L'écran en plexiglas givré serait incliné vers le spectateur mais il serait cette fois encadré et soutenu par quatre fils de métal et les quatre coins seraient arrondis pour lui donner cet effet « rétro futuriste » à la manière de Stanley Kubrick dans son film, 2001 : A Space Odyssey (1968), ainsi l'écran par ses qualités esthétiques deviendrait « écran-objet ».

L'image des corridors est récurrente (*Valo* et installation *Voxel*¹⁰). La métaphore du corridor est appropriée dans ma recherche parce qu'à la base elle faisait un lien avec les réseaux neurologiques du corps. Je croyais en fait qu'elle évoquait le corps, mais c'est plutôt le mouvement de l'esprit quand nous empruntons les corridors qu'elle exprime. Par contre, pour la deuxième session, j'y ai ajouté la perspective de la lumière déjà utilisée dans ma vidéo *Lumi*. Les corridors blancs, je les ai trouvés par hasard, je voulais les utiliser pour un autre travail, mais ils m'ont tellement inspirée que je les ai gardés pour faire ce travail, mais en les transformant.

Auparavant (avant *Lumi*), mes vidéos étaient plutôt constituées de plusieurs séquences montées très rapidement et il s'agissait surtout de gros plans très rapprochés souvent à la limite de l'abstrait, créant des ambiances plutôt angoissantes. Maintenant, c'est plutôt un état énigmatique qui y est en quelque sorte représenté.

Les choix techniques et esthétiques que je fais sont souvent effectués en fonction de « celui qui regarde », donc en fonction de la réception de l'œuvre. Pour moi l'expérience du spectateur est primordiale, l'idée de correspondance sensorielle telle

¹⁰ Voir figure n° 4.

que d'écrit par Michel Chion dans son livre *Le son* prend toute son importance : ainsi, chaque personne peut créer ses propres correspondances sensorielles que ce soit avec un son ou en liaison image et son. Je reviendrai d'ailleurs dans le prochain chapitre sur cette thématique. Il s'agit ici d'une sorte de synesthésie que nous effectuons tous normalement. Notre cerveau est conçu ainsi et c'est par notre culture, notre mémoire et nos expériences passées que l'évocation d'un son peut engendrer une image et vice-versa. Je tiens à préciser ici que je ne veux pas imposer une sensation chez le spectateur mais bien le laisser libre de sentir ou de ressentir par liens entre les sens sa propre expérience.

Je veux travailler la facture en soignant l'esthétique, avec les moyens de la vidéo. Je veux développer de nouvelles stratégies de montage qui me soient propres et exploiter l'art vidéo le plus possible tout en conservant la qualité de l'image. C'est par la contemplation et le sublime de la lumière, par le mouvement transitoire de la caméra dans un lieu où le spectateur suit un mouvement des plus improbables, que ce dernier est bercé dans une volupté de l'image et du son toujours empreints de langueur.

Mon objectif est toujours l'idée de correspondance, mais ici elle est plastique, représentée par la disparition de l'image; ce qui est possible de voir et ce qui disparaît permet de déjouer les sens du spectateur, c'est pour cette raison que l'installation et la mono bande sont deux œuvres distinctes. Dans l'installation, l'image disparaît et je joue sur les limites du visible, l'immersion donne au spectateur l'impression presque hypnotisante d'être incorporé à l'environnement, ce qui le détourne de la réalité ambiante. En mono bande, c'est l'image même qui reste visible et qui atteint un stade de visibilité supérieur à celle de l'installation, et le spectateur est transporté dans l'œuvre par de simples tactiques de montage visuel et sonore.

3.1 Le travelling avant, Baudelaire et l'idée de passage

« La modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable. »¹¹ Je me dois ici de commencer avec la définition de Charles Baudelaire de la modernité parce que c'est à partir de cette citation que je me base pour exprimer le lien qu'il y a entre sa conception de la modernité et ma recherche formelle et esthétique. La modernité étant le transitoire plus exactement ce qui est toujours en évolution, en mouvement représenté par le plan séquence en travelling avant. L'immuable c'est la perfection de la forme, hors des modes du temps ce qui implique que l'artiste doit rester intègre à lui-même. La vidéo en soit ne peut être que moderne par le fait qu'elle n'est que temporalité, elle ne capte jamais l'instant présent, elle n'est que temps exactement comme le son. Je trouvais ainsi que la métaphore du passage filmé dans *Valo* s'associe bien à ce propos. Le passage est aussi par définition temporalité c'est un lieu impersonnel, neutre où tout peut arriver dans le temps. On doit le traverser en marchant dans une linéarité pré-établie. C'est un peu comme regarder un film ou une vidéo, tout comme l'idée de passage les trois notions reviennent nous regardons un lieu impersonnel, neutre où tout peut arriver. Il s'agit d'une idée moderne du transitoire que je veux apporter à mon travail mais j'aime bien aussi la contrasté avec le temps en arrêt comme dans le poème de Baudelaire, *Le Port*.

Le port comme métaphore de l'arrêt du temps dans le poème de Baudelaire ce poème est d'autant plus intéressant dans mon travail parce que le port c'est un point qui marque un arrêt une structure stable et immuable tout comme mes sujets de tournage qui sont des structures architecturales que je tente de faire mouvoir seulement par les qualités du son.

¹¹ Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, in *Œuvres complètes*, Biblio. de la Pléiade, Gallimard, 1976, tome II, p. 695.

3.2 Baudelaire, *Le Port*

Un port est un séjour charmant pour une âme fatiguée des luttes de la vie. L'ampleur du ciel, l'architecture mobile des nuages, les colorations changeantes de la mer, le scintillement des phares, est un prisme merveilleusement propre à amuser les yeux sans jamais les lasser. Les formes élancées des navires, au gréement compliqué, auxquels la houle imprime des oscillations harmonieuses, servent à entretenir dans l'âme le goût du rythme et de la beauté. Et puis, surtout, il y a une sorte de plaisir mystérieux et aristocratique pour celui qui n'a plus ni curiosité ni ambition, à contempler, couchée dans le belvédère ou accoudé sur le mole, tous ces mouvements de ceux qui partent et de ceux qui reviennent, de ceux qui ont encore la force de vouloir, le désir de voyager ou de s'enrichir.¹²

Il n'y a pas de début ou de fin dans cet espace, c'est cet instant qui est capté par la caméra, il n'est pas plus important qu'un autre, il est juste là suspendu, presque arrêté, mais en éternel mouvement pour faire sentir l'expérience et il disparaît et peut réapparaître à chaque instant. Ce n'est pas une caméra narrative, j'essaie de cacher ma présence, elle est observatrice et dirige le spectateur vers l'expérience, tout comme Baudelaire dans ses écrits : il décrit l'espace, l'environnement en n'étant que spectateur, il invite le spectateur à vivre la même expérience que lui. Dans mon travail, je décris certaines pathologies qui m'habitent sans jamais vouloir les nommer, on peut simplement me suivre dans le voyage que je propose mais, en rien, je veux obliger ou emprisonner le spectateur dans une mer de stimulations. Je dois avouer qu'étant donné que je travaille à partir des sensations de l'expérience immersive, il est difficile de se dissocier de l'idée que je dois faire vivre une expérience. Je dois donc manipuler les sens du spectateur par des techniques formelles, mais je veux continuer à le faire dans le respect du corps et ses limites physiques.

D'ailleurs, il y a l'idée de correspondance qui est très importante dans ma recherche ainsi dans le 8^e vers du poème du même titre, il est écrit : Les parfums, les couleurs

¹² Baudelaire, Charles, *Le spleen de Paris (Petits poèmes en prose)*, Éditions Le Livre de Poche classique, Paris, 2003, p.185.

et les sons se répondent »¹³. En effet, c'est la correspondance entre le son et l'image qui m'intéresse. Elle est l'analogie des arts entre eux, c'est aussi la correspondance entre diverses sensations. Le système de correspondances est aussi vertical et comporte un aspect qui vient de la philosophie spiritualiste. Je m'explique : Baudelaire considère deux plans de réalité, le naturel, c'est-à-dire la matière qui n'est qu'apparence, et la réalité profonde, celle des causes premières à l'origine de l'univers. Donc, tout comme dans mes vidéos où le travelling avant glisse sur le sol en horizontalité, l'esprit du spectateur est ensuite projeté en verticalité vers le spirituel. Je me défends bien de parler de spiritualité à proprement dit, je ne crois pas que ce soit le sujet de mon travail, mais il reste qu'il y a quand même dans mon travail l'idée de perte des sens, de disparition et d'apparition, donc à la limite du sensible. Le passage est souvent associé à un signe spirituel chrétien où l'on voit la lumière avant la mort n'était aucunement dans mon propos lorsque j'ai fait *Valo*, mais j'ai reçu beaucoup de commentaires à ce sujet. Par contre, je sais pertinemment que lorsque je parle de disparition, je parle de la mort, pas comme une mort physique du corps mais plutôt comme une finalité, une disparition. La lumière est aussi toujours importante dans ma vidéo puisqu'elle a ce côté spirituel tout en verticalité, parce que la lumière fait apparaître de l'image qui, lorsqu'elle en est saturée, disparaît. Elle se trouve aussi en complémentarité avec le son d'une certaine façon, elle reprend son langage, le son étant toujours en disparition, il n'est jamais constant, il apparaît et disparaît, on ne peut jamais faire d'arrêt sur le son comme on peut faire arrêt sur l'image. Je me sers de la disparition de la lumière pour ponctuer l'apparition du son et lui donner en quelque sorte une forme et une texture. Je reviendrai plus loin sur l'idée de correspondance dans le chapitre III.

Il y a aussi l'idée d'aura, l'aller-retour entre le regardant et l'objet regardé qui produit un événement unique, étrange et qui n'existe que dans l'expérience sensitive. Ici, je fais référence à Didi-Huberman dans l'ouvrage *Ce que nous voyons*

¹³ Baudelaire, Charles, « Les Fleurs du mal; le spleen et l'idéal », Poème *Correspondances*, Éditions Le Livre de Poche classique, Paris, 1972, p. 16, 1857.

*et ce qui nous regarde.*¹⁴ C'est ce qui nous ramène à ce qui est visible, la possibilité de voir, car l'œuvre comme « aura » n'a pas besoin d'être vu, elle est sensation. Je pense que c'est après avoir perdu la vue que cette thématique est devenue importante dans mon travail. Savoir que la réalité et la vraie beauté naturelle, éphémères pour mes sens, pourront toujours être ressenties dans mon corps par l'expérience sensible de l'aura a quelque chose de rassurant.

¹⁴ La double distance, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Éditions de Minuit, 1992, p.104.

CHAPITRE 4

AIKA¹⁵

4.1 Le thème et la structure

L'idée même du projet est d'utiliser la vidéo et le son, leur mouvement et leur temporalité pour créer un vertige ainsi qu'une correspondance sensitive dans un environnement transitoire, notamment en me concentrant sur l'aspect esthétique, lequel renforce l'idée d'immersion et, par le fait même, interpelle les sens.

J'ai travaillé sur une série de trois vidéos et de trames audio d'une durée de 4 à 8 minutes chacune, pour une durée totale de 16 minutes jouées en boucle. Toujours dans l'optique explorant la correspondance des sens, j'ai voulu que ces bandes-vidéo soient présentées sur un écran de 8 pieds par 4 pieds formant un panoramique. Le spectateur visualise la projection de manière frontale, il peut être debout dans l'espace ou assis sur un fauteuil placé en face de la projection. La trame sonore est entendue avec l'aide de casques d'écoutes sans fil infrarouge pour que l'expérience soit plus intime.

Les vidéos sont faites à l'aide d'images de quatre lieux de passage filmés dans 2 pays, à Berlin (Alexanderplatz) et (Jewish Museum) et à Paris (sur le parvis de La Grande Arche de la Défense et au Parc de La Villette). Pourquoi ai-je choisi ces quatre lieux? Pour leurs qualités esthétiques et leur ambiance. Ce sont des images prises dans des lieux de passage où l'on retrouve des édifices à l'architecture moderne dont les lignes de force des structures renforcent chez le promeneur l'impression de stabilité. Les gens circulent en ces lieux comme des silhouettes fantomatiques, ce qui crée le seul mouvement dans l'image. Au montage, je joue

¹⁵ Voir figures n° 5 et n° 6.

avec la facture très stable de la forme architecturale dans l'image, la fluidité des ralentis et des jeux optiques (effet miroir), ce qui accroît l'impression de vertige et d'interaction entre les sens (la vue et l'ouïe) chez le spectateur. Pour cette raison, la sérialité devient importante parce qu'il s'agit d'une série d'instantanés sensitifs indépendants les uns des autres qui regroupent et traitent tous de la même thématique. Je ne travaille pas dans la narrativité, donc il est important pour moi que les séquences vidéo soient brèves pour garder l'attention du spectateur, d'où l'idée de série, chaque instant étant séparé du suivant. Ainsi chacun de ces espaces ont des qualités spécifiques qui déterminent mes choix les voici :

La composition architecturale du Jewish Museum de Berlin dont l'architecte Daniel Libeskind nomme « entre les lignes » est composée de deux formes linéaires formant sa structure. Elle évoque le dialogue entre juifs et non juifs et la manière dont les deux s'influencent. Aussi la structure est encerclée d'une chambre vide formée par des lignes brisées voulant représenter le trou culturel laissé par l'Holocauste. En fait, c'est cette dernière partie qui m'intéresse dans le travail de *Vijl*, puisque dans cette vidéo, nous retrouvons la thématique de l'impossibilité, la brisure qui existe entre l'intention et les limites du corps faisant parallèle à l'impossibilité de communication. Tout comme la structure du Jewish Museum où, même avec ses grandes lignes de force composant son architecture, le regard ne peut pénétrer, il reste bloqué en surface.

L'autre lieu, c'est l'observatoire de la grande arche à Paris, lieu où le regard peut se projeter dans un point de fuite bien dessiné. J'ai voulu ainsi proposer l'impossibilité par la superposition du verre qui se retrouve sur l'observatoire. Il s'agit d'un dialogue entre le paradoxe du point de fuite et de la perspective linéaire où le regard obstrué du spectateur crée chez lui non pas une impression d'étouffement comme dans la peinture du peintre De Chirico, mais plutôt un sentiment paisible de bien-être par les mouvements lents de la caméra. Elles sont toutes étroitement liées au son. On pourrait dire qu'elles ont une fonction synthétique. Les lignes permettent de ramener

l'attention à la surface de l'image ou de nous y faire pénétrer. Il s'agit ici d'une stratégie que j'avais commencée à utiliser dans *Valo* et qui revient tout au cours du projet *Aika*. La ligne crée le lien entre les formes et nous permet ainsi d'en parcourir toute la trame temporelle. Les lignes deviennent de plus en plus présentes à mesure que le temps avance.

Le troisième lieu, il s'agit du parc La Villette. Le tournage fut effectué en 360 degrés ou tantôt on aperçoit le parc La Villette, plus exactement les prairies et tantôt la géode de la cité des sciences. Les prairies sont situées entre *La Géode* et *La Folie* qui est un observatoire sur le parc. L'architecture du parc a été confiée à l'architecte Bernard Tschumi, qui a aménagé le site autour de trois systèmes de points, de lignes et de surfaces. Les systèmes de point, ce sont *Les Folies* qui viennent rythmer le parc et l'égayer par ses couleurs vives, le rouge mis en contraste harmonieux avec le vert des arbres et des pelouses. On retrouve 26 *Folie* dans le parc, elles sont toutes conçues sur la base d'un cube de 10,80m de côté et disposées selon une trame régulière de 120m x 120m. Chacune d'elle est cependant unique de forme et de fonction. Celle que j'ai choisie, c'est celle de l'observatoire, elle est parmi les plus connues et elle permet un point de vue d'altitude sur l'ensemble du parc.

C'est le lieu de passage qui m'intéressait à l'**Alexanderplatz** (Berlin), avec une architecture chaotique, soit un mélange d'architecture socialiste et moderne que plus de 300 000 personnes empruntent chaque jour. C'est un lieu fascinant par ses mélanges de styles architecturaux et ses incroyables perspectives. Le lieu est plutôt froid, j'ai filmé à la fin de la journée, le soleil était absent et la lumière grisâtre ce qui donne une sensation plutôt angoissante. L'animation de la scène est en fait seulement créée par les événements de l'espace-temps qui se déroule devant la caméra. Parfois, ce sont les passants qui défilent parfois les signes architecturaux qui s'entrecroisent : le tout crée une trame temporelle toujours en mouvement.

4.2 Le lieu d'exposition

L'exposition a eu lieu au Parisian Laundry, à Montréal, une ancienne buanderie transformée en espace de diffusion. L'espace est en béton, et ressemble à un bunker qui, autrefois, abritait toute la machinerie de la buanderie. Le plafond très haut rappelle en quelque sorte une église sans vitraux, mais l'écran comme une boîte lumineuse, éclaire l'espace. Cet espace a comme dimension un plafond de 20 pieds de haut, une largeur de 18 pieds et une profondeur de 40 pieds. On doit traverser un petit passage avec un plafond assez bas en vieille pierre pour ensuite rentrer dans ce grand espace sans fenêtre.

Deux fauteuils habitent l'espace, « design Canada », fait pour l'Expo 67 une prémisses du design moderne au Canada¹⁶. Au centre, entre les deux fauteuils, on retrouve une table Tavolino Studio Artemide Milano créée par Vico Magistretti datant de 1970, modèle Demetrio70.¹⁷ C'est dans les deux cas l'idée rétro futuriste comme dans le film, *2001 : A Space Odyssey* qui m'intéressait, je ne voulais pas que les fauteuils ne servent qu'à s'asseoir je voulais qu'ils fasse partie de l'œuvre. L'idée a glissé pour venir se joindre à celle de l'architecture moderne européenne qu'on retrouve dans les vidéos. En effet, les fauteuils que j'ai choisis sont la prémisses du « design » et de l'architecture moderne au Québec. Il me permettait de fermer la boucle faisant un lien entre l'architecture moderne européenne et les débuts de l'architecture moderne au Québec avec l'expo 67.

4.3 L'écran, format et matérialité

Comme je le mentionnais plus haut, j'ai voulu une projection double format d'une dimension de deux fois 640x 480. Pourtant, un problème est apparu, soit une ligne centrale qui me dérangeait énormément. Étant donné que mon image avait pour

¹⁶ Voir figure n° 7.

¹⁷ Idem.

source un ordinateur G5 double processeur, j'ai décidé d'enlever un projecteur et de projeter directement un format Quicktime 1280 x 480 sur l'écran de forme rectangulaire à la dimension de 8 pieds par 4 pieds. L'écran agit telle une boîte lumineuse qui se détache du mur de pierre sur lequel il repose. Un seul problème s'est posé : la qualité de compression de la vidéo. Ce qui me pénalisa au niveau de la projection.

4.4 Le traitement visuel et sonore

. Les strates

La temporalité dans l'image est composée par des bandes temps superposées. J'ai donné ainsi à chaque bande un temps différent. Il s'agit donc d'une même image découpée en cinq lanières à mesure que le temps avance, un décalage se forme. Pour la dernière bande intitulée *Vihir*, c'est différent : le temps se compose par couches de transparence.

Les strates me permettent d'avoir dans une même image plusieurs temporalités qui s'entrecroisent, formant ici une autre image. Les strates sont horizontales en superposition, elles suivent le mouvement de la caméra panoramique. Le montage est généralement construit avec un point de rupture (plan) qui se juxtapose l'un à l'autre pour construire une narrativité dans le temps. J'ai voulu avec les strates utiliser le plan-séquence. L'image est découpée en strate horizontale étagées pour leur donner une temporalité différente. Donc la coupure dans l'image s'effectue par le temps lui-même.

. Les décalages

Pour la construction des strates, il faut utiliser une temporalité différente à chacune de celle-ci, c'est dans la progression du temps qu'un retard s'effectue entre chacune

des strates, ce qui engendre ainsi une déconstruction de l'image. Un décalage dans l'image se construit, reprenant ici la thématique même de la vidéo, soit son questionnement sur la temporalité des événements. Est-ce qu'un même événement dans notre esprit peut avoir plusieurs temporalités? J'ai voulu représenter ici comment, dans une même temporalité d'espace-temps, le corps interprète par correspondances sensorielles les événements dans des temporalités qui peuvent être toutes différentes. Par exemple, dans une situation de panique, le temps a souvent tendance à s'arrêter, les événements nous semblent plus longs (ou comment, quand on est profondément bien, les événements peuvent nous paraître courts).

. Les mouvements de caméra

Dans ces trois vidéos, comparativement à *Valo* (construit comme un plan-séquence sous forme d'un travelling avant, ce qui implique une voie unidirectionnelle temporelle), *Aika* est composé de trois plans-séquences où se sont les passants qui gravitent autour de l'objectif. Pour la première vidéo (La villette) je tourne sur moi-même en filmant comme un panorama QuickTime VR permettant ainsi de filmer la scène à 360 degrés. Pour la deuxième (Alexander Platz), je tourne du tramway, ce qui a pour effet de créer un long travelling latéral. Quant à *Vihr* (la Grande Arche de la Défense et le Jewish Museum), il s'agit d'un panoramique qui se termine sur un plan fixe.

. La trame sonore

Le son que j'ai voulu tantôt synthétique, tantôt organique, fait osciller en quelque sorte le spectateur entre une sorte d'élévation de l'esprit et ensuite un rappel au corps.

Mon travail sonore s'effectue à partir d'un concept psycho-acoustique défini par l'Ircam comme étant la relation entre le phénomène physique vibratoire acoustique,

la perception que nous en avons et l'organisation que nous en faisons.¹⁸ Il y a plusieurs branches dans la psycho-acoustique, mais celle qui m'intéresse c'est celle qui prend la direction de la psychologie perceptive-cognitive élaborée par des compositeurs contemporains tels György Ligeti ou Karlheinz Stockhausen. Par conséquent, c'est l'expérience corporelle sensitive dans la composition sonore que je recherche.

De ce fait, le cerveau analyse les sons en tenant compte des différentes de phase, à partir du facteur de distance (facteur temps), et également de volume (facteur intensité) du son par rapport à chaque oreille, et de l'évolution du spectre sonore dans l'espace. Ce spectre (grave, médium, aigu) est modifié en fonction de la position du son par rapport aux pavillons des oreilles et par rapport à la boîte crânienne.

Il est donc facile de tromper l'ouïe et l'odorat (parfum de synthétique) mais pour la vue c'est plus compliqué. La question d'illusion ou de représentation de la réalité devient donc fondamentale ici parce qu'elle nous prouve que c'est avec l'audition que nous pouvons tromper le spectateur donc lui faire croire à l'illusion.

Il fut donc primordial dans ma recherche de comprendre comment le cerveau perçoit l'espace sonore. L'Ircam a établi trois critères possibles, soit les critères binauraux (HI-FI), monauraux (créées dans la conception de l'œuvre) et de mouvement (Pan). Voici la définition qu'ils en donnent :

1. Critères binauraux

Les critères binauraux regroupent tous les indices qui impliquent les deux oreilles pour nous donner des indices sur la position dans l'espace de la (des) source(s) sonore(s) :

- différence d'intensité entre les deux oreilles, c'est le critère utilisé par la stéréophonie en HIFI pour restituer une impression d'espace;

¹⁸ Tassart Stéphan,

<http://recherche.ircam.fr/equipes/analysesynthese/tassart/doc/beauxarts/note-13.fr.html>

- désynchronisation ou déphasage des signaux parvenant aux deux oreilles : les distances que le son parcourt entre la source et les deux oreilles sont différentes. Une impulsion générée à ma droite arrive donc d'abord sur mon oreille droite puis sur mon oreille gauche. Pour les sons stables et périodiques, cela induit un déphasage entre la voix gauche et la voix droite.

2. Critères monauraux

Les circonvolutions du pavillon de l'oreille entraînent des atténuations différentes pour les ondes sonores en fonction de leur direction de provenance. Notre cerveau a une connaissance intuitive de cet effet de directivité, et est capable d'en extraire des indications sur la direction des sons.

En première approximation, l'intensité d'un son nous donne une indication sur sa proximité. En effet, plus la source sonore est éloignée, moins elle est forte. Toutefois, dans le cas des enregistrements audio, les niveaux d'écoute sont relatifs, et sont donc insuffisants pour nous donner une indication d'espace; pourtant nous sommes capables de percevoir un *effet de présence*. L'effet de salle nous donne donc des indications simultanément sur la salle et la position de la source. En général, on distingue successivement dans une salle :

- le son direct,
- les premiers échos,
- les réflexions tardives.

Les durées et les amplitudes respectives de toutes ces phases sont des critères qui nous aident à juger de la proximité (ou de l'éloignement) de la source sonore.

3. Critères de mouvement

Le mouvement d'une source sonore (ou du récepteur) entraîne une signature acoustique très caractéristique : l'effet Doppler. Si la source et le récepteur se rapprochent l'un de l'autre, les sons se décalent vers les aigus. S'ils s'éloignent, les sons se décalent vers les graves. C'est le même effet, appliqué aux ondes lumineuses, qui nous permettent de mesurer les vitesses d'éloignement des astres par rapport à la Terre.¹⁹

J'ai par conséquent effectué la composition de *Aika* comme celle des autres vidéos avec des échantillonnages sonores de toute provenance (autant le son du tournage que de l'échantillonnage à partir de disques vinyles). Le son est ensuite travaillé

¹⁹ Tassart Stéphane,

<http://recherche.ircam.fr/equipes/analysesynthese/tassart/doc/beauxarts/note-20.fr.html>

dans un premier temps à partir de plusieurs logiciels dont Metasynth, Protool, Logic ou Reason. Je me crée donc une banque de sons (longs, courts, rythmiques, arythmiques, aigues ou graves). Je commence en par une longue bande de son très étirée que je place sur une vidéo. Je ponctue la bande par des sons qui répondent à chacun des événements graphiques et temporels de la bande vidéo. Ainsi, je m'invente en quelque sorte une petite histoire à laquelle j'associe une fréquence, une texture ou un timbre. Le son grave me permet de faire prendre conscience au spectateur de son corps, parfois le son peut être angoissant, étouffant parce qu'il fait vibrer le corps directement. Les hautes fréquences (son aigu) me permettent de faire en quelque sorte monter le son dans la tête parce que l'oreille est plus sensible aux sons aigus. Les hautes fréquences font perdre l'attention sur l'image ainsi un mouvement attentif de va-et-vient se produit entre la perception du son et de l'image.

Ma composition a été créée avec et en fonction des casques d'écoute. Je voulais une ambiance intimiste et je voulais un contrôle total sur la diffusion du son. En partant de cette prémisse, il était très complexe d'utiliser un système de diffusion sonore qui atténuait le son intermittent du système de chauffage de la pièce en plus de la réverbération de l'espace en béton. J'ai donc préféré utiliser les casques d'écoute parce qu'ils me permettent un plein contrôle. Aussi, je voulais utiliser les qualités de l'espace, le fait d'être sombre et en béton sans fenêtre pouvait parfois être inquiétant : après un certain temps dans cet espace, on pouvait avoir tendance à perdre nos repères temporels. Par conséquent, l'utilisation du casque d'écoute empêchait le spectateur d'entendre la présence des gens dans la pièce, il pouvait sentir la présence des autres spectateurs, mais une fois que l'attention de celui-ci rejoignait l'œuvre, les repères spatiotemporels disparaissent. Cet état est beaucoup plus facile à provoquer en enfermant la perception sonore parce que, souvent, notre esprit est distrait par tout l'espace sonore qui nous entoure.

. Le rapport son et image

Le son est construit de façon à ponctuer les longs plans-séquences. Il crée un mouvement de va-et-vient entre l'image et le son. Le spectateur peut ainsi faire ses propres associations sensorielles. C'est ce qu'on appelle la correspondance sensorielle. En effet, la correspondance n'est pas seulement établie par la relation son-image, d'autres sens peuvent être interpellés : c'est ce qu'on peut appeler la transsensorialité tel que définie par Michel Chion dans *Le son* : Il nous rappelle aussi que les sens ne sont pas fermés sur eux-mêmes mais plutôt ouvert, tout ce qui est auditif n'étant pas seulement qu'auditif. Michel Chion établit quatre principes transsensitifs, soit le rythme basé sur les perceptions prénatales dont le cœur du fœtus et celui de la mère. La texture, le grain, et l'espace, qu'on associe souvent au visuel, peuvent aussi se construire par le déplacement du corps dans l'espace et à l'aide du toucher.

La transsensorialité se rapproche de la synesthésie²⁰, mais elle va plus loin et est plus probable. La synesthésie vient confronter un son à une couleur pendant que la transsensorialité fait une analogie son+image=souvenir, ou son+émotion= image, etc. C'est dans cette analogie sensitive que l'œuvre est reçue par le spectateur, il crée ainsi sa propre équation qui lui est personnelle.

J'emprunte des principes psycho acoustiques comme les sons étirés à l'extrême et la spatialisation sonore. Ils me permettent de construire ma séquence sonore en relation avec la séquence vidéo dans l'idée de correspondance transsensorielle.

²⁰ Définition : Trouble de la perception des sensations dans lequel l'excitation d'un domaine sensoriel donné, par un stimulus, donne également lieu à une expérience sensorielle localisée dans une autre région du corps ou touchant un autre domaine sensoriel. Office de la langue française, 2002.

4.5 Les titres

Les titres de toutes mes vidéos sont choisis pour leurs qualités sonore et graphique, ils se doivent d'être absents de toute signification narrative directe. En effet, ce qui s'adresse au spectateur, c'est d'abord l'aspect graphique ou pictural du mot ainsi que sa sonorité. C'est comme mon travail vidéographique qui n'est pas narratif mais plutôt dans l'expérience du spectateur. Je voulais que le titre soit choisi de la même façon. En général, ils sont en finlandais, une langue peu parlée par la majorité des gens, ce qui m'aide à garder le mystère sur leur signification parce qu'ils ne sont pas vides de sens et font référence en général à la thématique de l'œuvre. Ainsi, une sorte d'énigme se cache dans l'œuvre, un mystère sur la signification qui n'appartient qu'à moi. Le choix des titres n'est toutefois pas fait au hasard : ils se doivent d'être courts, rythmés, et l'aspect graphique du mot doit rappeler l'œuvre. Il n'accompagne pas l'œuvre, ils font partie d'elle. Par exemple, *Aika* signifie temps.

CONCLUSION

En conclusion, je réalise que dans la série de vidéos qui débutait avec *Lumi*, un travail de simplification de l'image s'est effectué pour donner de plus en plus de place au son. Celui-ci se complexifie et prend plus d'ampleur, permettant une plus grande manipulation du lien entre l'image et le son, leur relation et leur dualité devenant de plus en plus imposantes. Ceci me permet de toucher les sens du spectateur plus directement puisque les stimulations se clarifient. J'ai de plus en plus délaissé le montage rapide pour un montage très lent en étage. Le montage, contrairement au montage linéaire classique où les plans et les coupures se succèdent, elles se superposent sur la verticalité au lieu de l'horizontalité. Ainsi, plusieurs temporalités peuvent s'y retrouver en même temps. Mon travail vidéographique est conceptuel dans sa forme mais sensible dans sa thématique. Ce qui m'intéresse, c'est la jonction des deux. Dans mon travail, les préoccupations sont personnelles et étroitement liées à mon ressenti sensoriel. Je veux faire vivre dans l'expérience transsensorielle du spectateur mes propres craintes face à la disparition des sensations.

BIBLIOGRAPHIE

Baudelaire, Charles, *Le Peintre de la vie moderne*, in *Œuvres complètes*, Biblio. de la Pléiade, Gallimard, 1976, tome II, p. 695.

Baudelaire, Charles, *Les Fleurs du mal*; le spleen et l'idéal, Poème *Correspondances*, Éditions Le Livre de Poche classique, Paris, 2003, p.16

Benjamin, Walter. *Œuvres III*, Collection folio essais Gallimard, 2000. 482 p.

Chion, Michel. 2000. *Le son*. Paris : Nathan. 342 p.

Didi-Huberman. *La double distance, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Éditions de minuit, 1992, p.104

Dubois, Philippe « Vidéo et écriture électronique. La question esthétique », dans Louise Poissant (dir.) *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy, Canada, Presses de l'Université du Québec, 1995, p.164. p.157-173.

Manovich, Lev. 2004. « Pour une poétique de l'espace augmenté ». *Parachute* vol.113, écrans numériques_digital screens, p.34-57.

Shaw, Jeffrey et Peter Weibel (éd.). 2003. *Futur Cinéma; The Cinematic Imaginary after Film*. Catalogue d'exposition (Allemagne, ZMK- Center for Art and Media Karlsruhe, 16 novembre 2002-30 mars 2003). Cambridge; Massachusetts Institute of Technology. 635 p., reprod. coul.

Sites internet

Extrait du communiqué de presse *Dédale_Festival Villette émergences*, 2003

René Trégouët,

Tassart,Stéphan :

<http://recherche.ircam.fr/equipes/analysesynthese/tassart/doc/beauxarts/note-13.fr.html>

Extrait Patrick Schaeffer, *L'art en jeu*, 2002,

Illustration n° 1



Théodore Géricault, *Le radeau de la Méduse*, 1819, huile sur toile, 491 x 716 cm

Illustration n° 2



Lumi, vidéo monobande, 3 min, couleur, NTSC, 2003

Illustration n° 3

Image de l'installation vidéo *Voxel*, 2003

Illustration n° 4

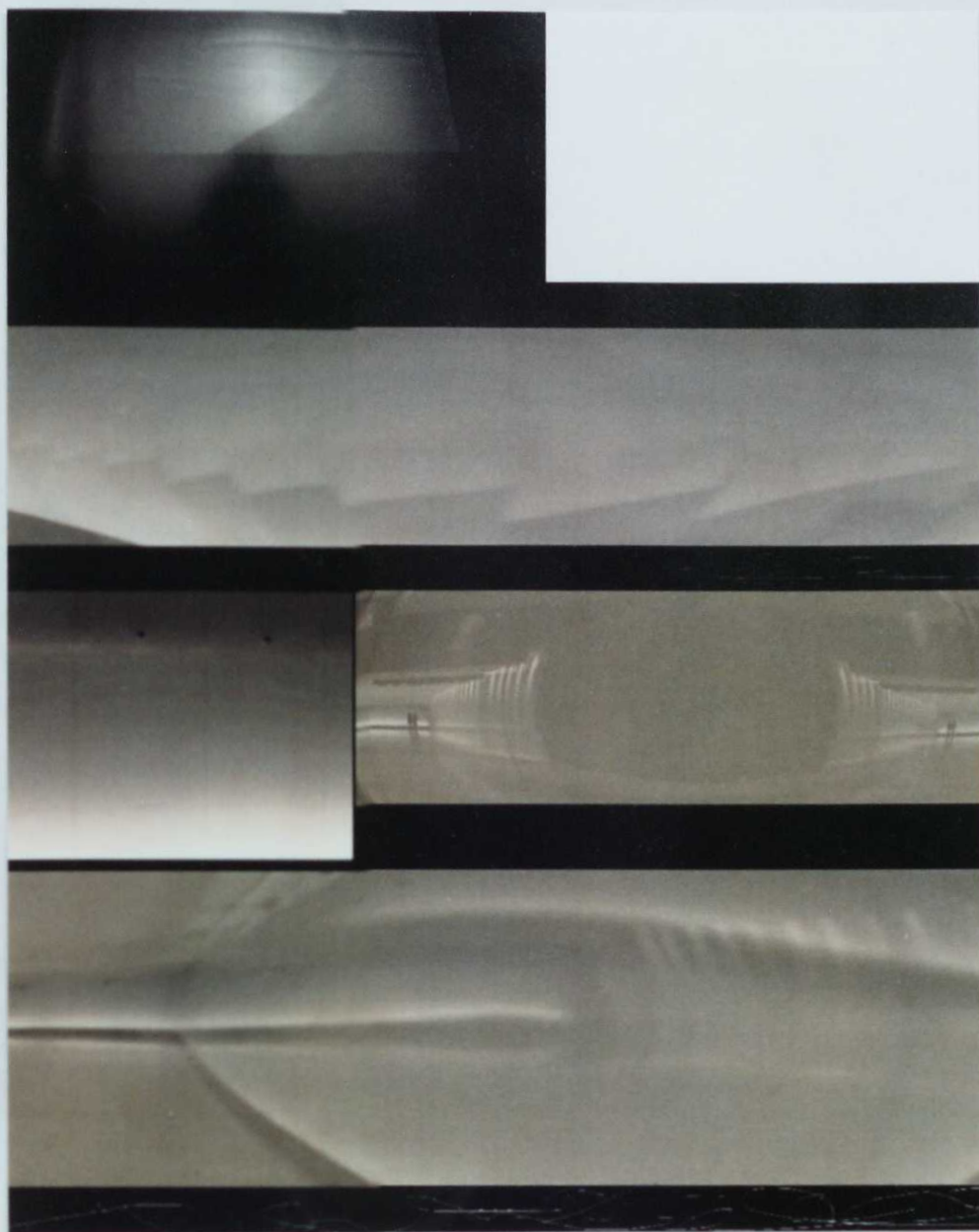
Installation et vidéo monobande *Valo*, 2004

Illustration n° 5

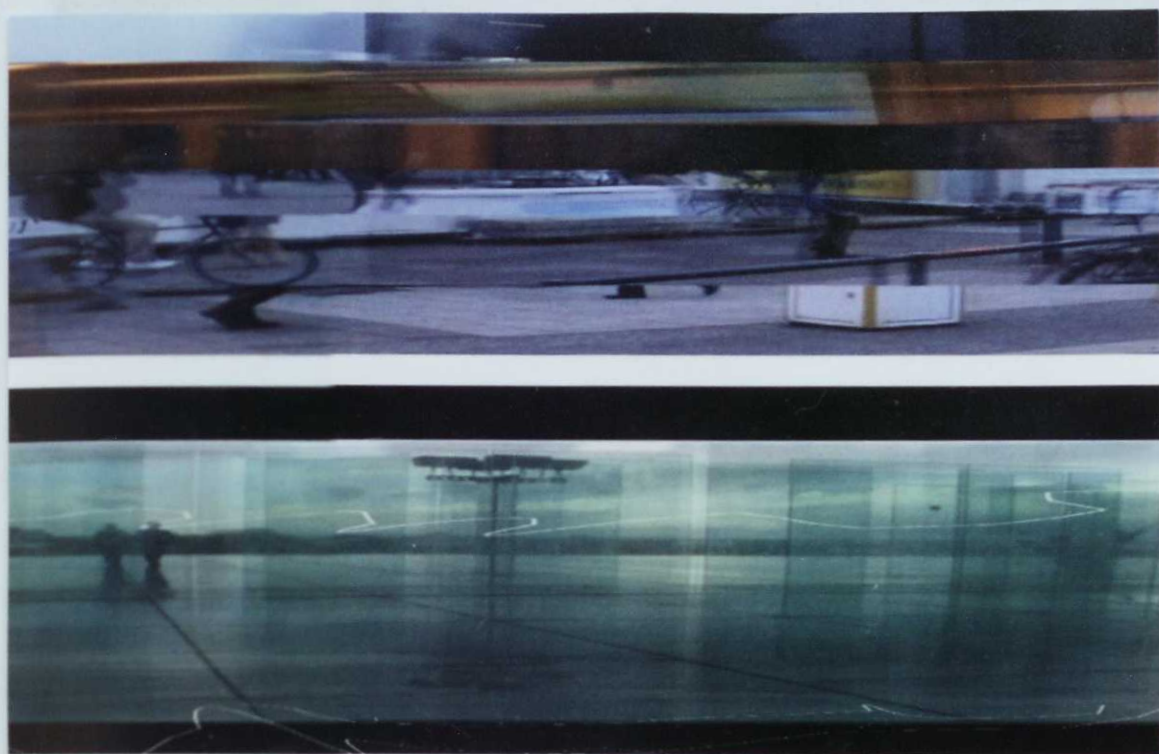


Illustration n° 6

*Aika*, image de l'installation vidéo, 2006

Illustration n° 7



Fauteuil « design Canada », fait pour l'Expo 67

Table Tavalino Studio Artemide Milano créée par Vico Magistretti